

Паюсова Юлия Андреевна,

бакалавр 2-го курса

Уральского гуманитарного института

Уральского федерального университета

ВНУТРИИГРОВАЯ ЖУРНАЛИСТИКА КАК ПЕРСПЕКТИВНЫЙ ФОРМАТ СОВРЕМЕННОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ

Аннотация. Журналистика как профессия переживает кризис. Контент, производимый блогерами и пользователями соцсетей, заполнил информационное поле, и материалы профессиональных журналов зачастую теряются во множестве информации. Это вызывает необходимость поиска новых форм подачи материала и осмысления назначения журналистики в целом.

Ключевые слова: журналистика, виртуальная реальность, компьютерные игры, геймификация, СМИ, мультимедиа.

Payusova Yulia,

Undergraduate Student of the 2nd

Ural Institute for Humanities

Ural Federal University

IN-GAME JOURNALISM IS THE PERSPECTIVE FORM OF THE MODERN JOURNALISM

Abstract. Journalism is in crisis now. Content by bloggers crowds out journalistic texts. So journalists are forced to seek a new supply-forms of information.

Keywords: journalism, virtual reality, computer games, gamification, media, multimedia.

Большое количество людей увлечены компьютерными играми. Это направление стало особенно популярным в связи с развитием технологий дополненной и виртуальной реальности. Исследователи

в области медиа считают журналистику виртуальной реальности перспективным направлением. Погружение пользователя в смоделированную 3D-графикой ситуацию позволяет точнее передать чувства очевидцев и добиться от него большего эмоционального эффекта.

Мы предлагаем не имитировать реальную ситуацию в виртуальных мирах, а наоборот, в искусственные вселенные внедрять элементы реальности. Геймеры смогут узнавать актуальные новости прямо за игрой. Это, во-первых, сэкономит их время на поиски информации, а во-вторых, усилит ощущение погружения (виртуальный мир обретет элементы реального). Однако возникает вопрос принципа: геймеры играют в игры, чтобы абстрагироваться от реальности. Так нужна ли им журналистика в их виртуальном мире?

В ходе исследования мы опросили экспертов и выявили несколько разнополярных мнений. Мы описали основные стратегии и перспективы внедрения журналистики в видеоигры, придя к некоторым общим выводам.

УДК 070

Семилетова Анна Андреевна,

бакалавр 3-го курса

Уральского гуманитарного института

Уральский федеральный университет

СТУДЕНЧЕСКОЕ МЕДИА КАК НЕЗАВИСИМЫЙ ПРОЕКТ: ЗАДАЧИ И ЦЕННОСТИ

Аннотация. В данной публикации анализируются три крупных качественных студенческих медиа из Санкт-Петербурга, Москвы и Казани. Автор на основе анализа публикаций, изучения редакционной политики этих медиа и интервью с их редакторами выявляет основные ценности студенческой редакции и причины создания независимого проекта.

Ключевые слова: ценности, студент, молодежь, ценностные ориентации, новые медиа, студенческое медиа